YO TENIA UN JUEGO

Número 2 - Febrero 2013

ESPECIAL REMEMBER Anécdotas de recreativos

REMEMORANDO... Boxing, Dan Dare 3, Day Of The Tentacle, Lionheart y Prince Of Persia

REPORTAJE Spectrum Saga -Horace-

JUEGOS DE HOY Assassin's Creed 2 y DMC 4

EL ABUELO CEBOLLETA Another World y Maniac Mansion

ENTREVISTA Ignacio Zarranz


¡Hey amigo!... ¿Has visto el salto que me estoy marcando?
¡Por el amor de dios!... Baja aquí de una vez, coge la puñetera espada y déjame descansar en paz

SUMARIO

EDITORIAL

Tengo innumerables recuerdos sobre cientos de juegos de recreativa, tantos que hace tiempo decidí tener mi propia máquina y rememorar de nuevo esos días tan especiales, pero claro, no tenía hueco en casa para un cabinet completo ni para una bartop, así que tuve que ingeniarme algo.

Estuve buscando alternativas viables durante meses hasta que casualmente, con la salida del número 1 de la revista, encontré la solución: ¡Un Mini-PC!: Parece una videoconsola, tiene el tamaño de una Wii y se conecta por HDMI a la TV, cuenta con dos tomas USB en el frontal para enchufar los mandos y al encender el equipo se ve el interior iluminado en color azul intenso (es una pasada)

He tenido verdaderos quebraderos de cabeza para dejar todo configurado: Windows XP 64Bits, BIOS, selección de juegos, reparación de algunas ROMS corruptas, búsqueda de snapshots para completar el Frontend MALA para MAME 0.139, reasignación de botones, layouts personalizados, configuración de mandos... ¡y de mandos quería hablaros!

Hace unos meses compré un PAD Activbb P500bb para usar con los juegos de MS-DOS; el mando tiene un diseño casi exacto al de PS3 y como me gustó tanto su ergonomía y cruceta levantada, cuando llegó el Mini-PC fui a comprar otros dos mandos del mismo modelo.

Cuando llegué a la sección de videojuegos quedé asombrado: ¡habían traído muchos mandos nuevos! Me acerqué a los estantes y empecé a ver un montón de cachivaches: mini-joysticks, botones adhesivos de variopintas formas, cabinets de Space Invaders y Pac-Man, carcasas con ilustraciones de casetes... Había de todo y todo era extrañamente retro, pero no encontraba los PADS que yo quería. Al dar un par de pasos atrás y volver a echar un vistazo general a los estantes me decepcioné al ver un cartel que estaban poniendo en el techo que indicaba: <<Sólo para iPad / iPhone>>.

Al preguntar por los PADS para Windows, un trabajador me comentó que no sabía si quedaban. <<Ahora ya viene todo para los dispositivos de Apple>> – dijo sonriente. Finalmente los encontré por mi cuenta en otro estante, llenos de polvo y ¡vaya hombre!... rebajados.

Es bueno que la tecnología avance, no podemos quedarnos estancados, pero soy de los que opina que los bigotes postizos y las gafas sin cristales son una moda tan absurda como el hecho de sacar una oferta ilimitada de accesorios retro para sistemas actuales. A este paso terminaremos viendo carteles "vintage" anunciando: ¡producto 100% incompatible con el hardware original!... que triste.

Sergio Gordillo

PLANTILLA

REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Jaime Pérez
Sara Sánchez
Sergio Gordillo
Víctor Robledo

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo

VISÍTANOS

BLOG www.yoteniaunjuego.blogspot.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego


BREAK
7650
POWPOW



REMEMORANDO...

Boxing

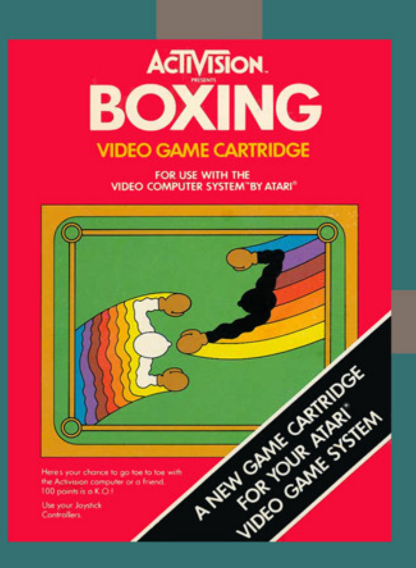
¡¡¡¿Una pelea de croissants?!!! Eso es lo que pensé la primera vez que jugué a este juego. Ese abstracto y peculiar parecido con la repostería da lugar, sin duda alguna, a uno de los juegos más recordados y viciantes para la consola Atari VCS / 2600.

El funcionamiento es muy básico: hincharse literalmente a soltar mamporros (sin ningún tipo de restricción) durante el tiempo de combate establecido (2 minutos): Gana el primero que llegue a propinar 100 golpes al contrario, o en su defecto, el que esté en superioridad de impactos endosados cuando acabe el tiempo.

Tanto el ring como los boxeadores están recreados en perspectiva aérea (vista cenital), lo que otorga al título esa imagen tan característica. La simpleza gráfica está presente en todo momento y las figuras de los luchadores-croissant, aunque a priori puedan resultar cómicas, no entorpecerán el desarrollo principal del juego. La acción transcurre de una manera realmente dinámica y en poco tiempo te harás con el control.

El apartado sonoro cumple con su cometido: campana de inicio y final del combate, además del sonido de los guantes impactando en el boxeador contrario. Así mismo, el juego dispone de dos niveles de dificultad regulables desde las

PLATAFORMA
ATARI VCS
AÑO
1980
DESARROLLO
Activision
EDITOR
Activision



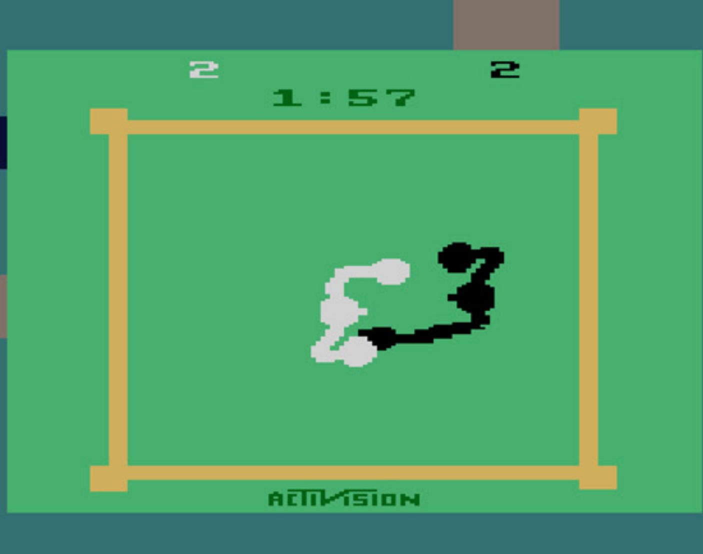
EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Un golpe propinado desde lejos te obsequiará con 1 punto, pero si el impacto es cercano (cara a cara) obtendrás 2 puntos.
- Tal y como recomienda en el manual Bob Whitehead (su programador), es muy útil moverse y "bailar" mientras golpeas, ya que así tendrás una mayor posibilidad de encadenar varias ráfagas de impactos.
- Algunos jugadores, en lugar de croissants, prefieren comparar a los boxeadores con el aparato reproductor femenino... ¡tienen cada cosa!



palancas de cambio de nivel de dificultad incluidas en la consola (o su equivalente si usas un emulador)

Los piques están garantizados en el modo de dos jugadores gracias a las partidas rápidas que ofrece el título. Si es que lo bueno de estos jueguecillos es que en un momento te haces con el manejo del personaje y estás listo para divertirte (incluso haciendo caso omiso de su correspondiente manual adjunto). Esto es algo que se agradece mucho cuando el único propósito del juego es liarse a leches sin más. - V.R / * 7'5



Dan Dare 3 -The Escape-



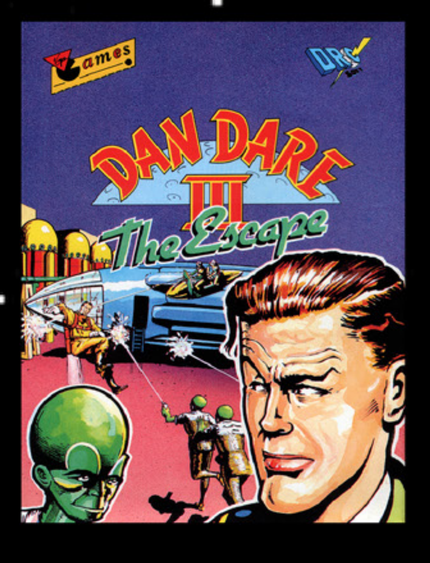
Lo único que un chaval con un Spectrum podía envidiar de los demás ordenadores coetáneos eran los títulos coloridos, así que cuando compré este juego llamé enseguida a mi amigo Alejandro (poseedor de un Amstrad CPC) para presumir. Afortunadamente, él nunca tuvo este juego, por lo que me temo que creyó que se trataba de un título exclusivo para Spectrum. Menos mal que no investigó sobre Dan Dare 3, porque hubiera descubierto que existía una versión para Amstrad y que el colorido era incluso mejor que el de Spectrum. ¡Punto para mí!

En este tercer juego basado en el cómic de 1950, el coronel Dan Dare ha sido raptado por Mekon y encerrado en un enorme satélite que orbita alrededor de nuestro planeta. Dan Dare consigue escapar antes de ser sometido a una serie de experimentos genéticos, pero necesita reunir queroseno para activar una lanzadera de escape hacia La Tierra. Por fortuna, en su huída ha encontrado un jet-pack que le permite volar, pero debe evitar que su combustible se agote.



Para viajar entre un nivel y otro, el coronel tendrá que superar un minijuego que consiste en atravesar una serie de ventanas hiperespaciales sin salirse de ellas; además, Dan Dare dispondrá de una tienda en cada nivel para comprar vidas y armamento.

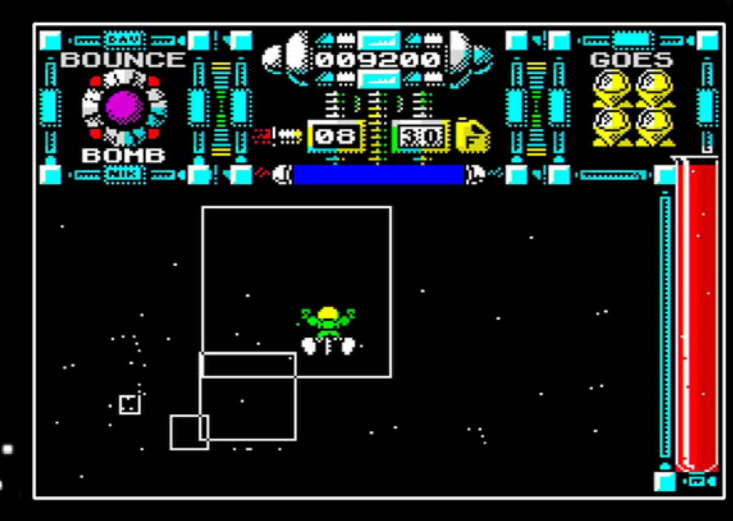
PLATAFORMA
ZX Spectrum
AÑO
1990
DESARROLLO
Probe Soft.
EDITOR
Virgin / Dro



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- En los pasillos estrechos avanza disparando: casi siempre hay emboscadas al otro lado.
- El cañón de plasma con el que empiezas la aventura tiene 3 intensidades de disparo dependiendo del tiempo que mantengas pulsado el botón. ¡Cuidado con el retroceso!
- Cuando a los programadores les encargaron la continuación de la saga Dan Dare, ya tenían casi completado este juego bajo el nombre de Crazy Jet Racer, por lo que decidieron cambiar al protagonista original por Dan Dare y editar el juego como Dan Dare III. Incluso llegó a publicarse una preview en la revista Computers & Video Games usando el nombre original.
- El manual del juego incluye un completo repaso a la historia del cómic original.
- Además de la versión para Spectrum, el juego fue lanzado también para Amstrad CPC, Commodore 64, MS-Dos, Amiga y Atari ST.

Si decides ayudar al coronel Dan Dare, ¡dispara a todo lo que se mueva! Te enfrentarás a enemigos con un diseño cuidado al detalle y serás testigo de uno de los más trabajados usos del color vistos en el pequeño "Speccy". Eso sí, tanto preciosismo visual tiene como contrapartida algunas ralentizaciones cuando en la pantalla abundan las explosiones. La dificultad (al contrario de lo habitual en esta plataforma) es muy asequible pero el juego es muy corto, así que con un poco de práctica podrás terminar sin problemas los cinco niveles de los que consta el juego. - J.P / * 8



Day Of The Tentacle

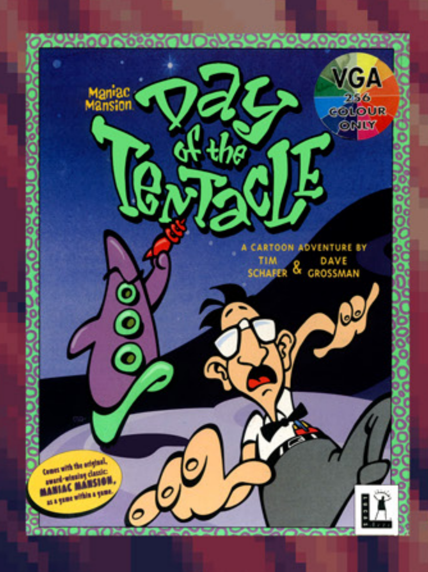
Llegó el día de mi undécimo cumpleaños y mi tío vino a visitarme; él sabía que tenía un ordenador del que no me despegaba, por eso su regalo consistió en ir a comprar juntos un juego chulo. El plan se evaporó de camino al coche cuando pasamos por delante de una tienda de artículos de segunda mano: me quedé pegado a la cristalera mirando la caja de Day Of The Tentacle mientras gritaba <<¡quiero ese juego!>>. Y lo mejor estaba por llegar, ya que la caja tenía un celo a ambos lados y al darle la vuelta no pude creer lo que mis ojos vieron: ¡la trilogía de juegos de Alone In The Dark en formato CD y en edicion especial! Por supuesto, la trilogía también se vino para casa, pues el precio marcado en el escaparate incluía todo el pack de juegos.

El Dr. Fred ha creado dos tentáculos, uno verde y otro púrpura; ambos tienen la capacidad de hablar y su propio carácter, el problema es que púrpura ha bebido resíduos tóxicos expulsados por unas tuberías que se encuentran tras la mansión y ahora... ¡le han salido brazos y quiere dominar el mundo!

El doctor necesita ayuda, por lo que Bernard debe regresar a la mansión maníaca, pero esta vez le acompañan sus buenos amigos Hoagie y Laverne. Estos geniales personajes serán seleccionables durante el juego, ya que cada uno de ellos tendrá que realizar

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1993
DESARROLLO
LucasArts
EDITOR
LucasArts

Bien, nos separ
Mirar Recoger
Hablar Empujar
Dar Cerrar



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Si te apetece recordar el clásico donde comenzó todo, visita a Ed Edison en el segundo piso de la mansión y usa su ordenador: accederás de forma automática al juego Maniac Mansion.
- Si has jugado a la versión disquete de Day Of The Tentacle pero no a la versión CD ¡no esperes más!... El CD cuenta con la música digitalizada y un estupendo doblaje.
- Apeiron Studios (grupo independiente de desarrollo alemán) está terminando de programar la segunda parte del juego llamada Return Of The Tentacle. Hay nuevos videos y screenshots en su web: www.apeironstudios.com


¡Te queremos Laverne!

taremos, estilo comandos
ilitares...

Ir a

Usar

Tirar

Abrir

ME SIENTO COMO... SI PUDIERA...
¡¡¡DOMINAR EL MUNDO!!!



ciertas acciones en diferentes épocas para completar la aventura con éxito. El Dr. Fred había pensado en regresar al pasado a través de su máquina del tiempo para evitar que púrpura volviese a beber el residuo tóxico, pero los viajes en las cron-o-letrinas™ acaban mal: Hoagie va al pasado (época colonial), Laverne va al futuro y Bernard se queda en el presente para intentar traer a sus amigos de vuelta y solucionar todo el embrollo. Un detalle que a día de hoy me sigue alucinando es el hecho de poder enviar cosas a otra época a través de una letrina. - S.G / * 10



Lionheart

Quien tiene un "Amiga" tiene muchos amigos, o al menos así ocurría cuando este gran ordenador estaba en su apogeo. No en vano, sospecho que a la madre de mi amigo José Manuel (afortunado poseedor de uno de estos cacharritos) le debió faltar muy poco para adoptarme debido a la frecuencia de mis visitas. No era para menos: mira las capturas que hemos añadido teniendo en cuenta que cuando salió a la venta el Amiga, la máquina más potente era la NES.

En muchas de aquellas tardes de sábado nos dedicamos a solucionar el asunto que Valdyn tenía entre manos: Norka ha robado una joya llamada Lionheart y si el rey no la exhibe en el festejo que tendrá lugar dentro de tres días, todo el mundo cuestionará su derecho al trono.

Además, Norka ha convertido en piedra a Llene (la novia del prota), quien para colmo también responde al apodo de Lionheart. No te escondas Valdyn... itienes todas las papeletas para encargarte de esto!

¿Podré darte suficientes motivos en un párrafo para que pruebes uno de los mejores Hack 'N' Slash plataformero + Shoot 'Em Up de 16 bits?... haré el intento: es un juego muy largo para su época (aunque sin códigos) con unos espectaculares gráficos, ricos en

PLATAFORMA
Amiga
AÑO
1993
DESARROLLO
Thalion
EDITOR
Thalion



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Cuando termines el juego espera hasta que finalicen los créditos y podrás ver comentarios de los autores.
- En el menú principal del juego se puede ver un enlace a otro mensaje de los programadores en el que decían que si no recuperaban el dinero de lo invertido en el desarrollo ino harían más juegos para Amiga!
- Algunos enemigos también pueden ser usados como plataformas.
- iBusca los niveles ocultos!
- Recuperarás un corazón de energía por cada 100 cristales recogidos.
- Si ves una esfera no pases de largo: ies una vida extra!

detalles y con una impresionante sensación de profundidad (se te acabarán los dedos de la mano antes de terminar de contar los niveles de scroll). Los escenarios son muy variados: podrás saltar, disparar, trepar y ¡hasta volar a lomos de un dragón!; además, si escoges la dificultad Lionhard (sí, has leído bien) no sólo habrá enemigos más fuertes, sino que también cambiará el diseño de los niveles: ¡2 juegos en 1! Para colmo nos reservan dos finales distintos que aparecerán si derrotas a Norka y si además consigues descubrir la cura para tu novia. - J.P / * 9



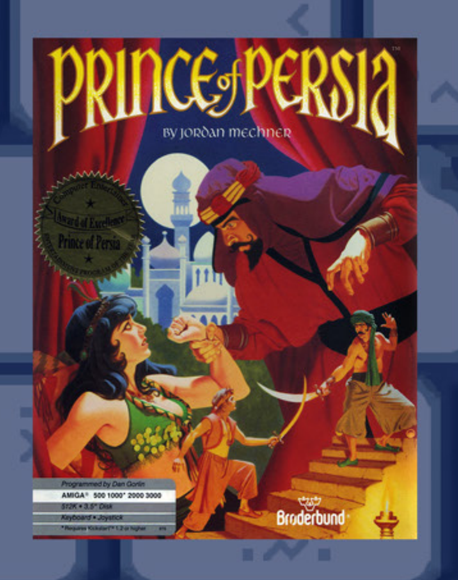
Prince Of Persia

Acababa de llegar del colegio, era un día como otro cualquiera y tras merendar con mi abuela (como cada tarde), regresé a mi casa. Cuando entré no había nadie; aquello me pareció muy raro, pero antes de que llegase a mi cuarto sonó el timbre. Al abrir la puerta vi a mi padre cargando con una especie de armazón metálico y a mi madre con los brazos llenos de cables... ¡habían comprado un ordenador!

Por supuesto, como todos los padres de la época, entraron por la puerta gritando «¡esto no se toca!». A la semana siguiente estaba yo enseñándoles a ellos cómo acceder a los programas desde la consola de MS-Dos.

Junto al ordenador venían algunos juegos originales y uno de ellos fue Prince Of Persia. En este título manejas a un joven aventurero al que debes ayudar a rescatar a su amada princesa de las garras de un malvado visir que ha aprovechado la partida del sultán para casarse con ella y hacerse con el poder del reino. Tendrás una hora exacta para impedírselo, así que no te lo pienses mucho: encuentra una espada en el primer nivel del juego, lucha contra todos los enemigos que se te crucen por medio y recuerda que el mejor ataque es una buena defensa. ¡Ten mucho cuidado con las falsas plataformas que hay en algunas habitaciones!... puedes acabar ensartado en pinchos

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1989
DESARROLLO
Brøderbund
EDITOR
Brøderbund



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- El juego fue lanzado originalmente para el ordenador Apple II en 1989, pero a día de hoy, se puede decir sin duda alguna que Prince Of Persia es uno de esos títulos que cuentan con mayor número de conversiones: Desde 1990 hasta 1992 fue lanzado en: Amiga, MS-Dos, Atari ST, NES, Amstrad CPC, FM-Towns, Game Boy, TurboGrafx CD, Super Nintendo, Game Gear, Mega Drive, Master System... ¡La lista no acaba nunca!
- Ubisoft ha lanzado Prince Of Persia Classic, una versión fiel a la original pero con gráficos renovados. Si dispones de iPhone/iPad o un dispositivo con Android 2.2 o superior no dejes de probarlo.

que te procurarán una muerte rápida. El juego también tiene un toque de investigación, pues tendrás que averiguar cómo llegar a zonas algo inaccesibles así como buscar pociones y mejoras de salud.

La versión de MS-Dos es simple gráficamente ¡pero funciona!... ¡hasta los movimientos de los personajes fueron fuente de inspiración para juegos como Another World!... ¿Y la pega entonces?: la falta de música amenizando los niveles: ¡no es justo que sólo tuvieran música las versiones de consola! - S.G / * 8




SMART HAMMER
169
TOTAL
87
81
1ST
2ND
Wonder
TIME CRISIS 4
PLAYER 1
HAMMER



ESPECIAL REMEMBER: ANÉCDOTAS DE RECREATIVOS

EL CHOCOBOLLO

Chocobollo era un niño bajito, gordito y muy morenito, con la piel color oscuro tirando a Phoskito. Tenía gran predilección por los helados, las chucherías, la bollería y los snacks de Matutano, aunque su gran pasión eran los cigarrillos (los cuales consumía a modo de chimenea humana ya desde muy temprana edad)

En su tierna infancia, este entrañable personajillo de barrio tenía como segunda residencia un salón recreativo. Su misión allí dentro consistía en intentar mendigar monedas de 25pts haciendo uso de cómicas amenazas, pero no eran pocas las veces en las que estaba dispuesto a negociar contigo y ofrecerte una unidad de su extenso catálogo de productos a cambio de una moneda... tenía en su abrigo desde peines

hasta preservativos, pasando por muestras de colonia, pulseras y ¡relojes Casio! (todavía recuerdo un Water Resist 25m)

Si te negabas al trato, soltaba un <<a la salida te espero>>... todo un clásico. Pero nunca iba más allá; en el fondo era un bonachón inofensivo cuyo problema era la adicción a algo que a todos nos gusta: las grandes máquinas arcade de siempre.

Victor Robledo



EL ENGAÑO INTERESADO

Recuerdo que cuando mi familia iba a tomar el aperitivo los domingos por la mañana, a mí me daban alguna moneda para gastar en la recreativa de turno. Si os digo la verdad, nunca fui demasiado hábil con ellas (o a lo mejor es que me topé con las más difíciles), pero el hecho es que mis partidas eran... breves.

Empecé a escuchar con frecuencia aquello de <<no te doy dinero porque es como tirarlo>>.

Así que haciendo honor a la teoría de la evolución, desarrollé una técnica que me permitía crear en mis padres la ilusión de que su dinero había sido bien invertido: cuando me mataban seguía moviendo el mando unos minutos más (como si aún estuviera jugando)

Gracias a este invento, mis ingenuos padres empezaron a pensar que su dinero estaba siendo bien aprovechado, y así fue como finalmente conseguí que el grifo de monedas no se cerrara...

...hasta el día en que otro jugón estuvo un buen rato mirando a la pantalla de la máquina mientras yo jugaba sin jugar.

Quedó tan extrañado que al rato me dijo: <<necesitas una moneda para poder jugar>>. Si está leyendo esto ¡a lo mejor ahora lo entiende todo!

Jaime Pérez



LA DINAMITA PA' LOS POLLOS

Susana era una chica de 16 años que tenía el pelo rubio, liso y sucio, siempre llevaba su gorra de macarra, pantalones de guerra y unas enormes botas militares. Ella era la hija del dueño de un bar en el que había una máquina recreativa con el juego Pang. El bar era muy famoso en la zona por sus generosas raciones de bravas y por las patadas que arreaba Susana a los que apoyasen una copa o un cigarro encima de su preciada máquina.

La tía se conocía todos los secretos del juego, por eso siempre que jugaba a dobles con alguien decía cosas como: <<dispara ahí, que cae una manzana>>, <<dispara a ese bloque, que hay escondida una vida extra>>... como no hicieses caso de sus consejos te informaba de lo que habías hecho mal a ritmo de colleja.

Lo mejor es que cuando caía una dinamita siempre quería cogerla para que todas las bolas se convirtiesen en pequeñas; nunca podré olvidar su grito de guerra... ese que pronunciaba justo en el momento en que las bolas comenzaban a explotar: <<¡dinamita pa' los pollooooooos!>>.

Cuando hablo de Susana siempre me viene a la cabeza el día en que un chaval pidió una copa y la puso encima de la máquina. Susana no se lo pensó dos veces: agarró al tío y lo puso en la calle de una patada mientras gritaba: <<¡encima de mi máquina no se dejan copas!>>. Cuando el chico estaba en la calle Susana aprovechó para coger su copa y lanzársela (acertando de pleno y empapándole por completo)



Sergio Gordillo

WONDER BODA

En una boda de un familiar recuerdo que una máquina recreativa con el Wonder Boy In Monster Land lucía en la entrada del restaurante. Mi principal idea fue echarme unas partidas, pero sabía que tendría que esperar a que se acabara la comida.

Acabado el postre pedí dinero a mi madre para culminar ese día de la mejor manera posible. Me dio dos monedas de 25pts y me dijo que no me entretuviera mucho porque se querían marchar. «¡Bien!, dos partidas en mi poder» – pensé.

Al llegar a la zona donde estaba ubicada la máquina, una cola interminable de niños (dispuestos también a jugar), aguardaban pacientemente su turno. Estaba claro, había que esperar... ¿o no?

Empecé a valorar la posibilidad de estar ahí plantado dos horas esperando y que mis padres decidieran irse sin mí, con lo cual, me iba a quedar sin partida. Tras unos minutos de dilema, me planté con decisión delante del segundo niño de la cola con la intención de sobornarle...

<<Si te doy una moneda de 25pts ¿me puedes cambiar el sitio?...>> – pregunté. <<¡Vale!>> – respondió el niño. No me lo pude creer pero así fue: él feliz porque tendría una partida extra y yo también porque a los pocos segundos estaba jugando.



Víctor Robledo

EL CHEPO Y EL ZAPATA

Entre los compañeros de clase que solíamos visitar recreativos recuerdo especialmente a El Chepo y El Zapata.

El Chepo se ganó su apodo el día que intentando caminar sobre una valla perdió el equilibrio y cayó de espaldas sobre ella. Pero lo que hace que El Chepo perdure en mi recuerdo es su faceta 'MacGyver: siempre decía que podía jugar gratis a cualquier máquina, y para ello desarrolló inventos tales como atar un hilo a las monedas de 25pts (cuando aún no tenían agujero en el centro), o limar una chapa de refresco para fabricar su propia moneda falsa. Sobra decir que sus métodos ante nosotros nunca funcionaron, pero eso no le impedía seguir diciendo que por su cuenta lo había conseguido sin problemas.

El Zapata era otro que tal: como había repetido curso tres veces, era mucho mayor que los demás y su cuerpo estaba más desarrollado: era más grande, fuerte y ágil que el resto. En los recreativos esto le sirvió para ganarse el mote de: "el te-lo-paso", porque en cualquier máquina deportiva machacabotones o que requiriese mover la palanca con velocidad siempre pronunciaba su frase: <<oye, ¿te lo paso?>>.

Jaime Pérez



LA BOLA DE BILLAR

Un viernes, tras los exámenes de final de curso, unos amigos y yo decidimos ir a celebrar los aprobados, los suspensos y el inicio de las vacaciones a un Burger King que había en un centro comercial de la zona llamado Leganés Uno.

De camino al burger un amigo me preguntó si el salón recreativo que había en la parte trasera del complejo seguía en activo... la verdad es que no supe contestar, así que paramos para comprobarlo.

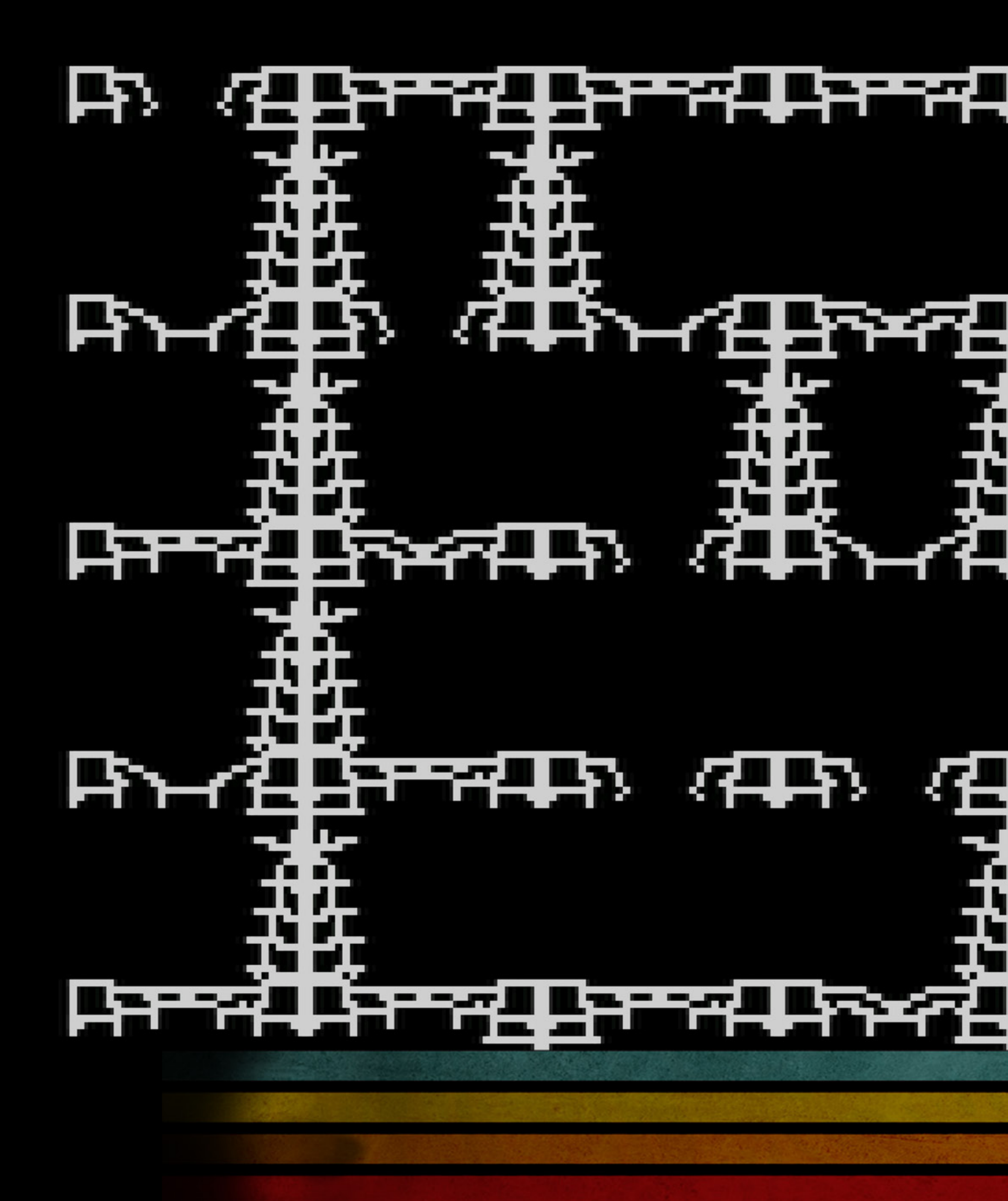
Nos llevamos una gran sorpresa cuando vimos que estaba abierto y que había de todo: máquinas arcade y de dardos, expendedoras, billares... no pude resistir la tentación de acercarme a las máquinas de Golden Axe y 1942 para dejarme unas monedas en ellas.

Nuestro día se tornó gris en el momento en el que nos pusimos a jugar al billar: yo era malísimo y a nuestro lado se pusieron a jugar los típicos macarras de turno.

Me tocó sacar la bola blanca y casi me llevo medio tapete en el acto. Después de cinco minutos de risas contagiosas volví a intentarlo y no sólo fallé, sino que además la bola blanca salió disparada a la mesa de los de al lado, chocando contra una de sus bolas en medio de una jugada. Los chavales nos miraron tan mal que salimos corriendo del salón y ellos nos persiguieron un buen rato con los tacos. Menos mal que les dimos esquinazo...

Sergio Gordillo



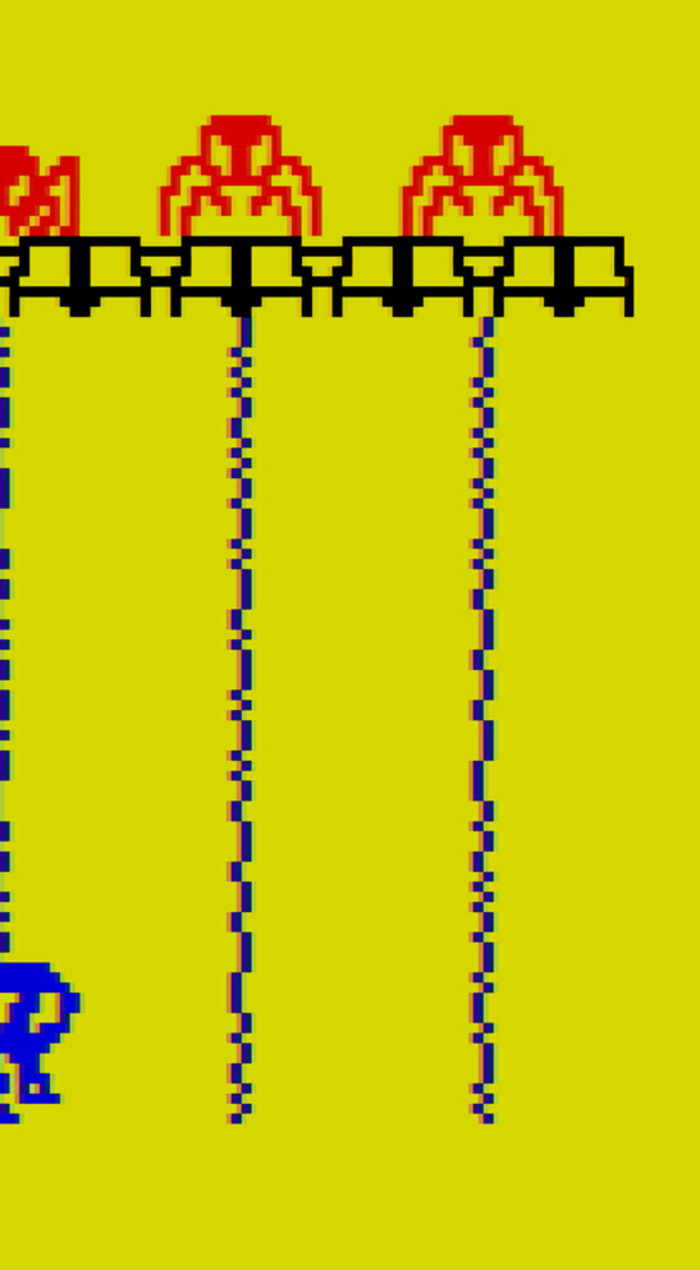



SPECTRUM SAGA:
HORACE

UN PERSONAJE CON SOLERA: Antes de que Monty o Sabreman triunfaran con sus sagas, el Spectrum tuvo su propia mascota: Horace, una especie de fantasma cabezón y azul que nunca deja de caminar aunque esté parado en el sitio... es glotón, aficionado al ski y teme a las arañas. Conocimos a Horace en 1982 de la mano de Beam Software (Psion / Melbourne House) y William Tang; aunque sus juegos no destacaron por su originalidad ni por su calidad, Horace se hizo un hueco en nuestros infantiles corazones, y hoy, 31 años después, vamos a recordar su historia, anécdotas, curiosidades y algún que otro misterio.

LA TRILOGÍA ORIGINAL Y EL JUEGO PERDIDO: En 1982 se publicó Hungry Horace para ZX Spectrum, Dragon 32 y Commodore 64, siendo Sinclair la encargada de su distribución en la versión que nos ocupa. En España lo conocimos gracias a Investrónica con el nombre de Horacio Glotón. El juego consiste en ayudar a Horacio en la decisiva tarea de comerse todas las flores de un parque mientras esquiva a los guardias o engulle una campanilla que los hace vulnerables durante un corto periodo de tiempo. ¿Alguien dijo Pac-Man?... En 2009 un aficionado programó un editor de niveles para MS-DOS (algo que ya incluía de serie la versión de Commodore 64, aunque se agradece). Horacio Glotón es un juego lento, con movimientos bruscos y gráficos simples, pero para mí siempre estará ligado al comienzo de mi experiencia como jugón y a decenas de mañanas de sábado en las que empezaba a descubrir lo que un ordenador podía ofrecerme. Eran otros tiempos y todo estaba aún por explorar.





Pasó el tiempo y Horacio se preguntó qué estaba haciendo con su vida. Es obvio que uno no puede dedicarse eternamente a comer flores en un parque, así que optó por aprender a esquiar en ese mismo año y volver a la carga con un nuevo juego: Horace Goes Skiing (Horacio Esquiador). El problema es que para comprar los esquíes hay que cruzar una carretera saturada de tráfico en la que los coches van cambiando de carril. ¿Alguien dijo Frogger?... Si atropellan a Horacio, la ambulancia le cobrará la asistencia médica (incluso siendo la propia ambulancia la que lo atropella) y cuando nuestro amigo azul se quede sin dinero, acabará la partida. Una vez tenga los esquíes en su poder, Horacio podrá lanzarse por la pista, intentando seguir las banderitas que indican el recorrido y evitando chocar contra los árboles.

El caso es que al bueno de Horacio no le debió gustar lo del esquí, porque en 1983 se lanzó al senderismo en Horace & The Spiders. William Tang proponía que subiéramos a una montaña hasta llegar a la guarida de las arañas y acabar con ellas, porque... ¿acaso necesitábamos un motivo?... Este es para mí el mejor de los tres juegos, y además fue exclusivo de Spectrum. Me llama la atención el hecho de que en la carátula ponga “Horace & The Spiders”, en plural, mientras que en la pantalla de presentación, el título está en singular... puedo asegurar que en el juego hay más de una araña y recuerdo que perdías un antídoto (lo que equivale a una vida) al chocar contra una de ellas. Por si fuera poco, si tropiezas con algún saliente de la montaña ¡también pierdes un antídoto!



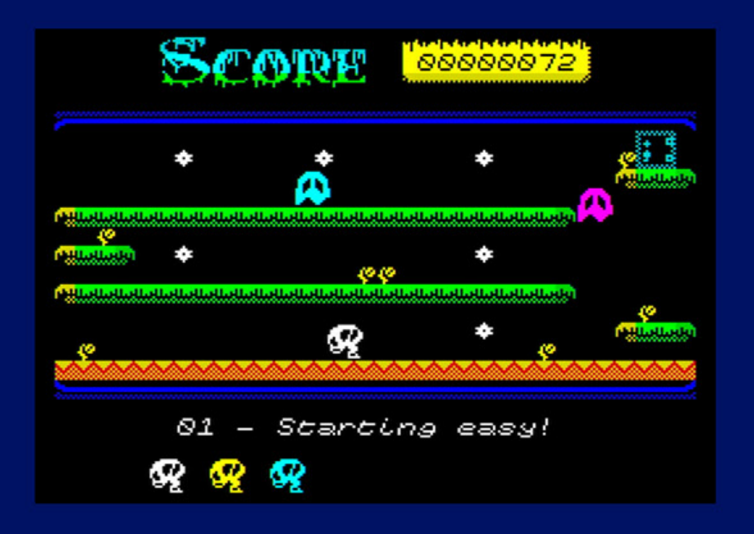




Si alguna de las veces que me hice una herida al caer al suelo de pequeño hubiera tenido a mano un antídoto contra picaduras de araña lo hubiera aplicado sin dudarlo. ¡Para que luego nos digan que no se aprende nada con los juegos!

Horacio Y Las Arañas consta de tres fases: en la primera tienes que subir una montaña, en la segunda hay que cruzar un abismo saltando de un hilo de seda a otro con cuidado de que las arañas no te atrapen y en la tercera fase debes liquidar a las arañas a pisotones (como se ha hecho siempre). Si acabas con todas las arañas vuelves a la primera fase y cuando llegues de nuevo a la tercera, el nivel se repetirá tantas veces como termines el juego. ¡Se parece a Pitfall y Space Panic!

AQUÍ TERMINA LA HISTORIA Y COMIENZA LA LEYENDA:
Wiliam Tang tenía previsto editar el cuarto juego de la saga en 1985 llamado Horace To The Rescue, pero nunca llegamos a verlo en tiendas a pesar de haber sido anunciado en revistas. Tirando de hemeroteca encontramos un comentario en el número 39 de la revista Crash (Abril de 1987), en el que nos informan que el programador sufrió un neumotórax y no pudo completar el juego. El hecho es que no hay noticias de William Tang a partir de 1986, nadie lo ha visto y nadie puede confirmar nada, por lo que tenemos un juego fantasma y un programador desaparecido que no sólo nos legó la saga Horace, sino que participó en juegos tan emblemáticos como The Way Of The Exploding Fist e incluso escribió un libro sobre código máquina: Spectrum Machine Language For The Absolute Beginner.



SPECTRUM MACHINE LANGUAGE FOR THE ABSOLUTE BEGINNER

M

ZX Spectrum

Edited by William Tang

A FALTA DE PAN...: Afortunadamente, las aventuras de Horacio no terminan en los 80. En 1995 Psion recuperó a su emblemático personaje para crear Horace In The Mystic Woods. Este juego sólo estaba disponible para las tablets de Psion hasta que en 2010 el talentoso programador Bob Smith dijo: «¡devolved a Horacio a su casa, al Spectrum!» y finalmente desarrolló una versión del juego para el “gomas”. ¡Debes jugar a este juego si te gusta Manic Miner!... La música es fantástica, el movimiento suave, las pantallas coloridas, y lo mejor de todo es que volverás a ver a Horacio en accion.

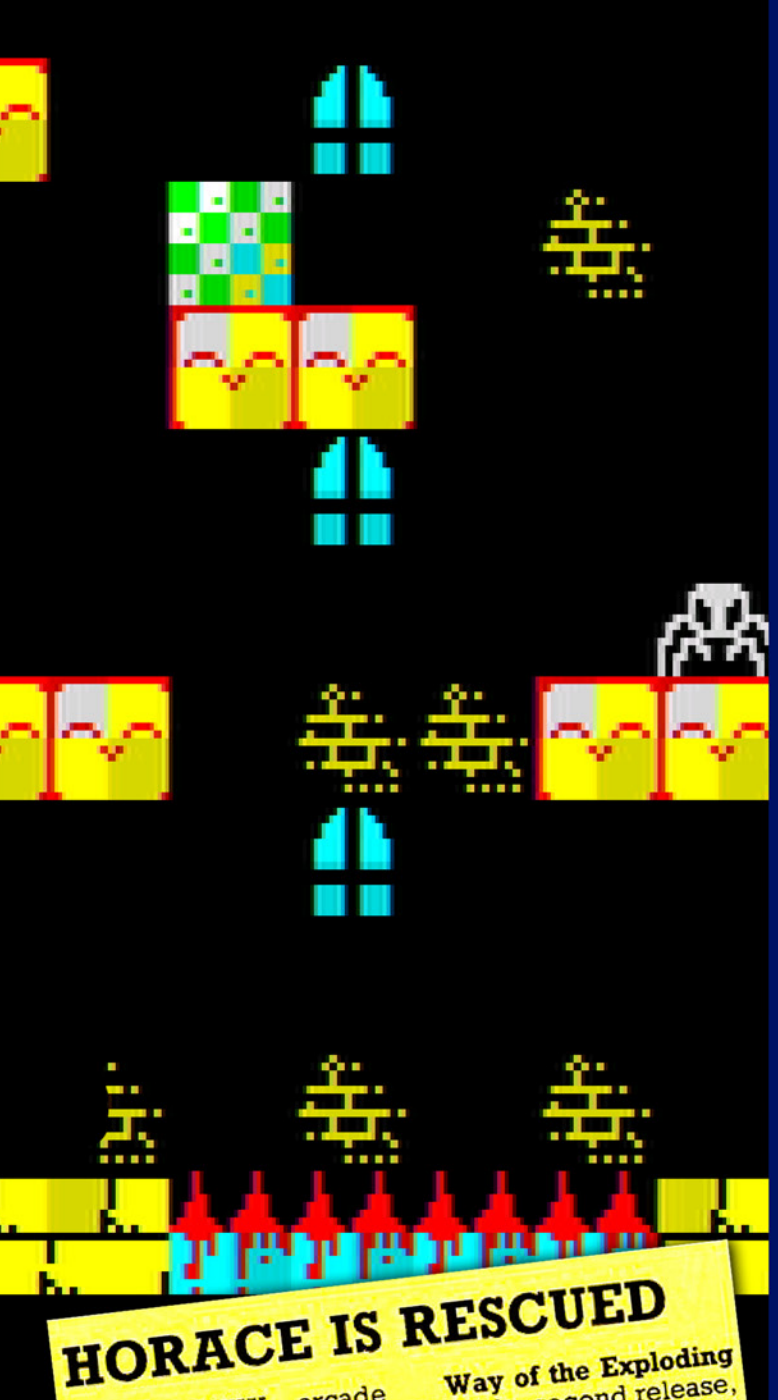
Un año más tarde, la historia de Horacio continuó gracias al grupo español de programación Mojon Twins. El juego se llamó Horace Goes To The Tower y sus autores presumen de haberlo realizado ¡en una sola tarde! Es un juego de plataformas-quema-neuronas pues debes colocar bloques aquí y allá de tal forma que consigas llegar a lugares inaccesibles.

¿UN PERSONAJE CARISMÁTICO?: Seamos sinceros... Horacio no es guapo, ni es un héroe, ni tiene ninguna cualidad envidiable, pero estoy seguro de algo: todos los que jugamos con él en los años 80 lo recordamos con cariño. Yo siempre vi a Horace como un personaje triste, probablemente debido a la ausencia de rasgos faciales y a esos ojos caídos... ¡Me daba mucha lástima!

Horacio es perseguido por los guardas de un parque, atropellado por ambulancias, se estrella contra árboles, le pican las arañas... y a pesar de todo, jamás varió un ápice su inexistente expresión facial.

Todavía recuerdo a mi madre llamándome a voces al grito de: «¡Hijo, deja ya el juego del fantasma azul!». Lo dicho, pobre Horace, ¡qué desprecio más injusto!

Entre mis mejores recuerdos de los juegos de Horace se encuentran un buen puñado de bromas que nos gastábamos mi hermano y yo sobre qué demonios es Horace: ¿una gota de agua? ¿un fantasma que huye de Pac-Man?... Bueno, al menos eso explicaría por qué jamás deja de mover las piernas...



HORACE IS RESCUED

TWO NEW arcade games from Melbourne House are to be released for the summer.

The latest program in the Horace series, **Horace to the Rescue** develops the love story. Horace, lucky boy, gets himself a girlfriend.

Unlike the previous series which was produced by Psion, Melbourne House are sole publishers of this game, so we should see some change in presentation.

Way of the Exploding Fist, the second release, is set around the martial art, karate.

Paula Byrne of Melbourne House informs us that they have gone to great trouble to reproduce an authentic game which is far superior to anything currently available.

The game allows the karate player 18 movements and the graphics are very sophisticated.

Recorte de prensa - Revista Sinclair Programs (Julio de 1985)

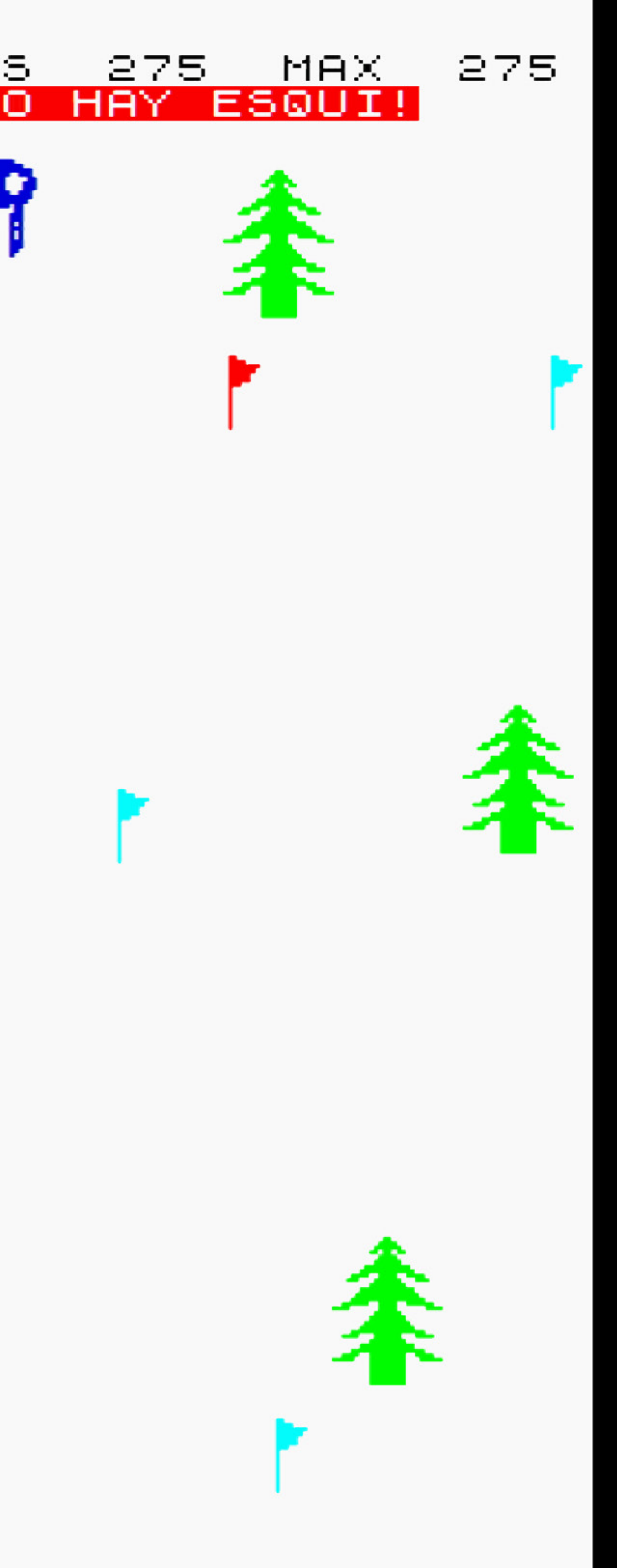
También recuerdo la sorpresa que me llevé el día que jugando a Inspector Gadget & The Circus Of Fear me crucé con montones de pequeños Horacios. Por supuesto, dado el cariño que tenía al personaje fui corriendo a su encuentro para descubrir que se trataba de enemigos que podían matarme. ¡Esto es un sacrilegio!... ¡Horacio no puede ser malvado!

Si tuviera que quedarme con un recuerdo, creo que sin duda alguna sería el hecho de que los juegos de Horacio son de los que consiguieron juntarnos a todos delante del ordenador. Siempre que pienso en cualquiera de estos títulos, me veo con mi hermano, mi madre, mi padre... Como ya dije antes, eran otros tiempos, y cualquier argumento era válido para hacer un juego. Por aquel entonces los videojuegos eran un terreno a explorar, la creatividad estaba a la orden del día y como todo era nuevo, todo era divertido. ¿Cómo explicar de otra forma títulos como Molar Maul?... Quizás esa inocencia que destilaban juegos como los de Horacio fuese el motivo de que gustasen por igual tanto a niños como a mayores, y es que por mucho que mi madre me instara a abandonar al "fantasmita azul", cuando al final venía a buscarme, no podía evitar terminar jugando conmigo.

Este pequeño ser azul sin brazos se ganó nuestra simpatía por cosas como ser el único personaje de videojuego capaz de irse de vacaciones a la nieve a la única estación de esquí en la que las pistas y el forfait están separados por una carretera abarrotada de conductores psicópatas.



DINERO 0 PUNTO
SIN DINERO N



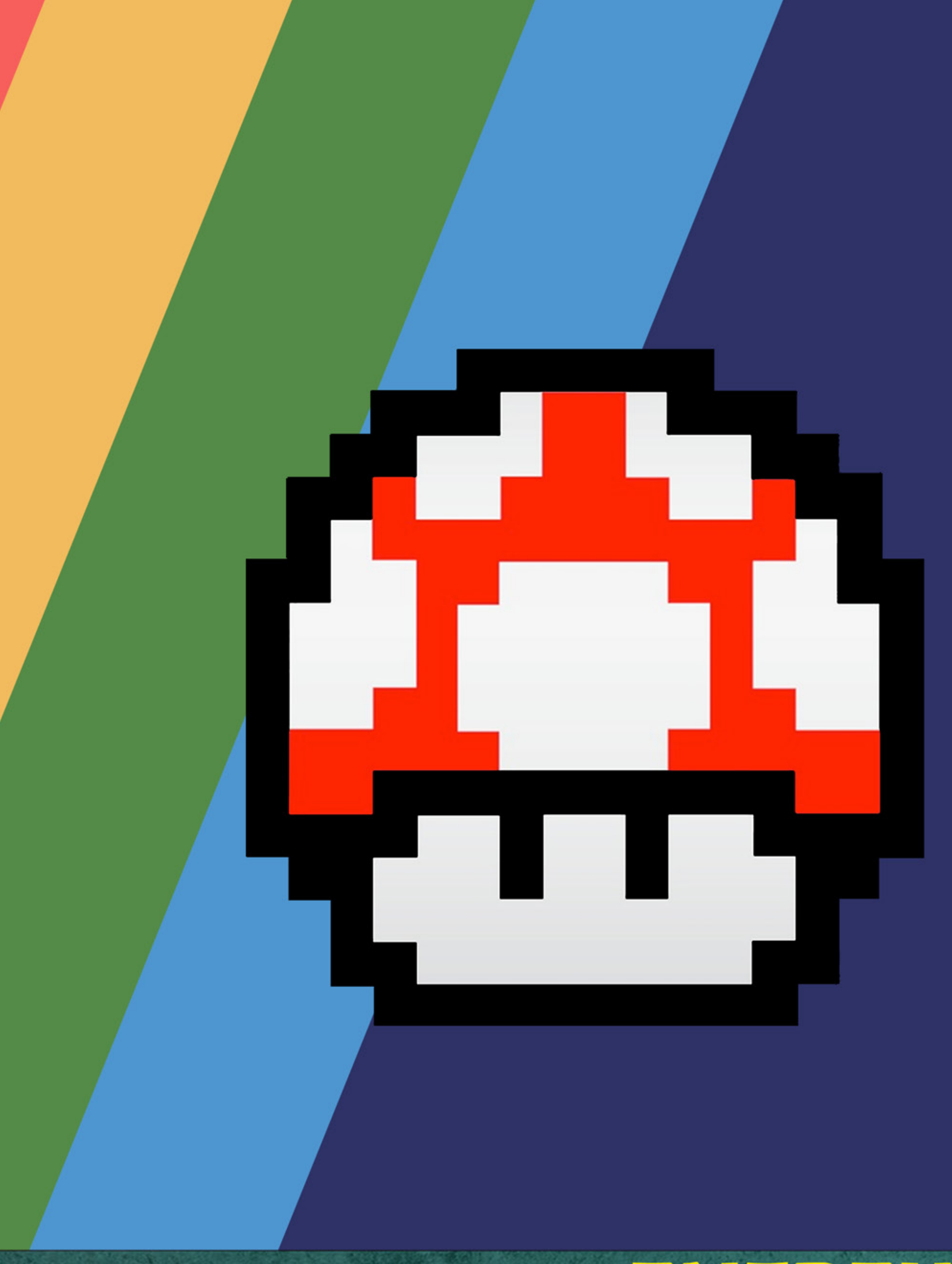
Cuando digo que Horacio es un ser con mala estrella, sé de lo que hablo, porque una de las cosas que más gracia me hacía de su faceta de esquiador era el hecho de que cada vez que lo atropellaban, la ambulancia te cobraba sus servicios, pero si te quedabas sin dinero, en vez de llevarte al hospital te dejaban en la pista de esquí, pudiendo ver una de las situaciones más penosas de la historia de los videojuegos... El pobre Horacio tirado en el suelo, recién atropellado, con su eterno semblante de pena observando la pista de esquí bajo ese sincero letrero que rezaba: "¡Sin dinero no hay esquí!". ¡Pero oiga!, ¡que acaban de atropellar a mi amigo azul!... ¡¿Cómo que no hay esquí?!

El otro gran momento que ejemplifica el gafe de Horacio ocurre cuando consigue los esquíes y comienza a descender por la pista... se estrella contra un pino y se nos muestra un sprite de Horacio deforme y aterrado a la vez que otro lacónico cartel dice: "Se han roto los esquíes". ¡Eso es!, ¡tú preocúpate por los esquíes, que Horacio no importa!... Ante tanto desprecio no es de extrañar que quienes pudimos compartir aventuras con él le tengamos cariño a día de hoy. Un personaje tan maltratado por su programador debe ser querido por los jugadores. (Horacio necesita amor)

Por último, un dato curioso: Psion sigue existiendo a día de hoy, aunque dedicados a tecnologías directamente relacionadas con la telefonía móvil y trabajando para otras empresas, pero... ¿os acordáis del Symbian que tan famoso hizo a los móviles de Nokia? Pues fue obra de esta empresa de la que os hablo.

Espero haberte hecho recordar algunas experiencias con los juegos de Horacio, y si nunca los has probado, despertar al menos tu interés por hacerlo. Quizás no sean grandes juegos, quizás hayan envejecido mal, pero son videojuegos de su tiempo y deben ser valorados como tal. Además, siempre puedes conseguir alguno de los remakes que existen y que incluso añaden nuevas fases. En este caso me quedo con los originales por el valor sentimental que tienen para mí. - J.P

FASE BONUS



ENTREVISTA: IGNACIO ZARRANZ

ENTREVISTA

Para empezar, y por si hay algún despistado que no conozca vuestro podcast, ¿cómo definirías Fase Bonus? ¿qué temas tratáis y desde qué punto de vista habláis?

Ignacio: Tanto el podcast como la página de Fase Bonus se dedica a recordar y revivir esos juegos de antaño que tanto nos gustaron siendo niños, además lo intentamos hacer como cuando lo hablábamos en el colegio, como si de un patio de recreo se tratase y comentaras ese juego tan chulo que has visto con todos tus amigos.

A pesar de que nos podemos considerar un podcast sobre videojuegos retro, también intentamos meter todo lo que nos gusta: cine "clásico", series, lucha libre, radionovelas... Básicamente todo lo que nos gusta y que a día de hoy nos atrae.

¿Quién tuvo la idea de crear el podcast de Fasebonus? ¿Fue primero la web (www.fasebonus.net) o el podcast?

La idea principal fue de Albert (Men_drugo en el foro). Aún no sabemos qué vena se le cruzó para idear todo esto hace un par de años, pero como puedes ver, algo gordo tenía en mente. Estamos muy contentos con el camino recorrido (con altibajos incluidos), pero sin la iniciativa de Albert, Fase Bonus no exitiría. La web nació casi a la vez que el programa. Anteriormente la página se llamaba SAKURABIT, pero decidimos cambiar el nombre al que conocéis ahora.

¿Cuántas personas participan en el programa? ¿Estáis todos separados físicamente durante la grabación?

Ahora mismo te diría que somos tres o cuatro, pero depende de si ese día todos pueden grabar o no. David Murciano, Altamair y Hellboy siempre que pueden también se apuntan. Sobre lo de nuestra ubicación ¡es una pasada!... ¡Estamos cada uno en una punta de España! De repente escuchas hablar a un murciano, a un gallego, a un malagueño y a un maño. ¡¡¡Parece el clásico chiste!!!

Supongo que a lo largo del tiempo la forma de realizar el programa ha ido evolucionando para que el sonido sea cada vez mejor, ya que esta diferencia se nota comparando los últimos podcasts con los más antiguos que se conservan.

No creas... quitando que hemos contratado más o menos ancho de banda con nuestras operadoras, todo se hace básicamente igual. De hecho, yo aún uso el micrófono diadema con el que empecé. Algunos compañeros empezaron grabando con el micro de la cámara EYE-TOY o los micrófonos del "SingStar". De todas formas, el acabado final es gracias a la edición de Albert, que ha ido aprendiendo sobre la marcha y por lo que dice todo el mundo ¡es muy bueno!

¿Existe un guión a la hora de hacer el programa? ¿Sabe cada uno lo que van a explicar los demás o esto se va improvisando sobre la marcha? De ser así, la verdad es que hay una gran compenetración entre vosotros.

Guión como tal no tenemos nunca o casi nunca. Nos apuntamos cuatro fechas y cuatro cosas que creemos importantes y nos tiramos al agua. Lo que sí recuerdo es que para los programas sobre "Loom", el especial de Zombies o el más reciente de terror nos documentamos bastante. Para el resto todo se improvisó sobre la marcha y no sabemos cuándo quiere hablar uno u otro. Todo eso lo vamos avisando en tiempo real mientras grabamos: algo así como «cuando acabe menganito entro yo». Lo malo de esto es que si no estás atento al "chat interno" no te enteras, pero entre nosotros tenemos mucha compenetración y normalmente intentamos hacer aportaciones cortas para dejar hablar al resto de compañeros.

Sabemos que el programa se corta para no pasaros de duración, pero... ¿qué hay de esas partes que cortáis? ¿habéis pensado en montar algo gracioso con ellas a modo de programa de tomas falsas?

¡Creo que eso sería una locura por nuestra parte! Tenemos fama de serios y gente educada, pero fuera de micro decimos muchos tacos y somos políticamente incorrectos (risas)

No sé exactamente que trozos tenemos fuera de micro porque Albert suele usar casi todo lo que grabamos, pero si tenemos algo así, sería para pensárselo... un programa ¡FASE-LOCURA-MÁXIMA-BONUS! ¡Mola!

¿Os habéis planteado alguna vez la posibilidad de hacer un programa en directo? ¿Y presencial?

No, por el hecho de estar cada uno en una esquina de España, pero creo que ahora mismo sí podríamos hacer uno y que nos quedara medianamente bien. Si fuera presencial no sé que saldría de eso... seguro que entre nosotros empezaríamos a desviarnos del tema con cualquier tontería.

Cada cierto tiempo hay alguien que pregunta por los primeros programas, ¿se pueden conseguir de alguna forma o los habéis dado por perdidos? ¿habéis pensado en regrabar los que os faltan?

¡Me alegro que me hagas esa pregunta! No estoy autorizado para contestar a eso, si lo hiciera acabarían conmigo. Queríamos hacer remakes de los 10 primeros; los que hicimos en su día no nos convencieron para nada.



La carta del lector

En la decada de los ochenta yo era un niño que de pronto tuvo una Atari, pero la verdad es que no recuerdo quién la compró. Tenía juegos de Popeye, Q-bert, otros de carreras... pero el único juego que me importaba era Chopper Command. Hay que tener en cuenta que era una época dónde abundaban las películas gringas de combates.

Era lo mejor estar al mando de un helicóptero y derribar a los enemigos para proteger al convoy que iba por tierra; quiénes eran ellos o quién era yo no importaba en absoluto, sólo importaba la misión. No supe apreciar el valor de la consola y un día la presté. Varios de los cartuchos se los regalé a un primo porque supuse que aquel aparato ya no volvería.

Conforme pasaron los años, en cada computadora que llegaba a mis manos instalaba un emulador y la ROM para correr mi querido Chopper Command... esto comenzó en el año 1998 durante mi primer acercamiento a Internet.

Cuando tuve mi Nokia C3 conseguí un JAR con el juego pero ¡me robaron el teléfono! El año pasado compré mi segunda consola, una PSP-3000.

¿Lo primero que hice con PSP?... creo que a estas alturas ya lo han imaginado. ¡Y ahora vienen ustedes y me dicen que existe Activision Hits Remixed!, que bueno, veré donde lo adquiero.

Luego de leer su revista me dio curiosidad por saber más, así que me puse a buscar fotografías de viejas consolas para identificar cuál era la que yo había tenido y perdido. ¡Confirmado! ¡era una Atari 2600 Jr!

Édgar Pérez González
Guatemala, Centroamérica

Éramos nuevos y los juegos que elegimos no eran precisamente “pequeños”. Hace tiempo nos pusimos con un par de esos programas y seguramente que lo retomaremos antes o después.

¿Cómo surge la idea de hacer cápsulas de forma paralela al programa? ¿Cómo definirías las cápsulas?

En un principio las cápsulas se crearon con la idea de grabar cosas que no se metían en el programa, ya fuera por duración o por temática. Han acabado siendo un sistema para hablar de muchos temas; en ellas hemos podido hacer infinidad de cosas y plasmar un montón de ideas. Definir las cápsulas sería algo complicado porque todas son muy distintas. Hablamos sobre cosas muy personales, realizamos radionovelas de terror, Fase Bonus serie media y tratamos temas de los que nos apetecía hablar como el buen cine de terror. Básicamente son una extensión del programa donde intentamos plasmar muchos de nuestros hobbies.

Ya que nos gustan tanto los temas retro, vamos a hablar del pasado. ¿Qué es “Intento De Podcast Retro”? ¿Recuerdas qué temas trataste en él?



Intento de Podcast Retro fue la manera de acercarme al mundo de la podcastfera que tanto me gusta. Era una manera primitiva de Fase Bonus y todo surgió de la idea de intentar entretener a los oyentes como otros compañeros podcastiles lo hacían conmigo.

Estos programas llegaron a Albert y David y me dieron la oportunidad de presentar el programa Fase Bonus.

Como su propio nombre indica, estaba centrado en videojuegos retro y al igual que Fase Bonus, tocaba todos los palos: desde ordenadores de 8 bits, pasando por Mega-CD, hasta juegos clásicos de estrategia. Fue una experiencia divertida, pero no me preparó para lo que vino después.

¿Conservas esos programas? ¿Hay alguna forma a día de hoy de conseguirlos?

Sí, los conservo. De hecho, creo que tengo guardado todo lo que he grabado hasta ahora. No los escucharéis jamás, ¡¡¡ANTES MUERTO!!! (risas)

¿Podrías adelantarnos alguna de las ideas que tengas en mente para futuros podcast o para cualquier otro proyecto que te apetezca llevar a cabo?

Ideas y proyectos muchos. Por supuesto, todos van en relación con la familia Fase Bonus. Tenemos en mente hacer programas más interactivos y contar con todos nuestros oyentes. También querríamos tocar esa fibra sensible que todos llevamos dentro recordando cosas de nuestra infancia, porque aquí también existe un hueco para lo que no son los videojuegos.

¿Participas en algún otro proyecto, bien sea otro podcast o cualquier otro asunto relacionado con lo retro?

Mi sitio está en Fase Bonus y no tengo previsto hacer absolutamente nada que esté fuera de ahí. Lo que sí me gusta es poder compartir algún rato con otros compañeros de podcasting.

También estamos inmersos en 1985 Alternativo, proyecto en el que vamos a darlo todo este año y haremos cosas que a más de uno dejarán muy sorprendido.

¿Cuáles crees que son los motivos por los que a algunas personas les parecen más entretenidos los juegos antiguos que los actuales?

No sabría decirte un motivo. Lo que sé es que muchos apelan a la nostalgia y esto creo que es un error. Para mí los videojuegos son como las películas: si el fondo es bueno, da igual que tengan cincuenta años. El ejemplo más claro que pondría a nivel fílmico sería "La Soga" de Hitchcock. Una película sin ningún tipo de efecto especial pero mil veces mejor que las más actuales producciones millonarias. En videojuegos diría "Laser Squad" o "Alone In The Dark", juegos tan profundos y de un nivel artístico tan alto que pueden mirar de tú a tú a juegos actuales en cuanto a diversión se refiere.

La misma pregunta al revés: ¿cuáles crees que son los motivos por los que muchas personas afirman que los juegos antiguos son aburridos y no merecen atención?

Creo que a día de hoy, a la gente le entran los videojuegos por los ojos. El tema gráfico para ellos es lo más importante. Un ejemplo sería el público que se sorprende con el actual "X-COM"... su sorpresa sólo puede deberse al nivel gráfico porque en cuanto a complejidad, el original lo supera. Soy consciente de las limitaciones del hardware más retro y sé que sería complicado (por no decir imposible) representar en esas máquinas juegos con un sentimiento tan profundo como el último "The Walking Dead". Para terminar diría que todo el que menosprecie los videojuegos denominados retro comete un error importante.

¿Recuerdas en qué momento de tu vida y por qué motivo decides que no quieres guardar en un cajón tus juegos de siempre y que quieres seguir disfrutándolos?

Creo que no hay un momento en especial. Realmente nunca he abandonado este hobby y además esos juegos me han acompañado en los malos tragos. Siempre he compaginado juegos nuevos con antiguos y he usado los emuladores para conocer cosas nuevas. Como puedes imaginar, creo que los clásicos pueden dar tanta diversión como las novedades. Me lo paso pipa descubriendo versiones de juegos que me gustan y aprendiendo sobre algunas plataformas que desconozco. Tampoco creo que vaya a haber un momento en el que aparque los juegos más retro.

A tu juicio, ¿cuándo puede un juego ser considerado retro?: cuando transcurre un determinado tiempo desde su lanzamiento, cuando deja de interesar al público mayoritario... ¿de qué depende?

Pienso que eso es cosa de cada uno. Particularmente creo que una plataforma se convierte en retro cuando tengo que moverme en ámbitos de segunda mano para conseguir material. Es obvio que hay diferentes niveles. Para mí, una PlayStation 2 casi se podría considerar retro.

Es indudable que los aficionados a los videojuegos clásicos son personas inquietas dado el gran número de iniciativas que existen: podcasts, ferias, juegos de corte retro programados en la actualidad... ¿Echas algo en falta en el panorama actual?

Esta comunidad es muy activa y creo que hay pocos juegos que buscar. A nivel personal echo de menos la reedición física de revistas clásicas: coleccionables de Microhobby o Micromanía serían una buena inversión para las editoriales actuales. Menos mal que tenemos revistas digitales... Otra cosa que me gustaría ver es el fin de la especulación en E-Bay, quizás sea esa una de las cosas que más rabia me da.

¿Te gustaría añadir algún detalle más para finalizar esta entrevista?

¡Por supuesto!, me gustaría dar las gracias a toda la gente que ha hecho posible que esté contestando a estas preguntas, especialmente a David y a Albert. También a todos los oyentes del programa que nos dedican horas de su vida. A vosotros por esta fantástica revista y el interés que siempre habéis mostrado por Fase Bonus y, como no... a mi mujer por su comprensión en este tema y su ayuda para seguir adelante. ¡¡¡Feliz Navidad y que Dios nos bendiga a todos!!! (risas)

ASSASSIN'S CREED II




DEVIL MAY CRY 4
LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO

Aún recuerdo el día que completé Assassin's Creed, estaba tan enganchada a la mecánica de juego que justo al día siguiente fui como una posesa a comprar la segunda parte de la saga.

Assassin's Creed II continúa la incompleta historia de Desmond (tendrás oportunidad de manejarlo en ciertas ocasiones). Como recordarás, Desmond es el protagonista de la saga y es especial porque puede conectarse con sus antepasados Assassin a través de una máquina llamada Animus.

Ve despidiéndote de la edad media y de Altaïr porque este episodio te trasladará a la Italia renacentista y te meterá en la piel de Ezio Auditore, un joven adinerado descendiente de una importante familia de banqueros que acabará convirtiéndose en un asesino.

A lo largo de la aventura irás conociendo la historia de Ezio, tendrás que acostumbrarte a una nueva mecánica de juego basada en cumplir ciertos objetivos y conseguir información valiosa. En las misiones harás uso de tus habilidades de asesino: sigilo, camuflaje y robo (¿sabes que es posible robar a unas 20 personas en menos de 30 segundos?). Aunque como siempre, lo más llamativo del juego será trepar y disfrutar de unas maravillosas vistas de la ciudad... ¿ahora quién necesita viajar?

Para llevar a cabo las ejecuciones dispones de un amplio arsenal: espadas, martillos, cuchillos arrojadizos y la ya mítica cuchilla oculta que ahora usarás en ambas manos (ideal para asesinar con sigilo). ¿Quieres más?... ¿qué te parece poder untar veneno en las cuchillas?

PLATAFORMA
PS3 / 360 / PC
AÑO
2009
DESARROLLO
Ubisoft
EDITOR
Ubisoft



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Todos los escenarios de las ciudades son reales y podrás leer información sobre algunos monumentos y edificios históricos en el menú ADN.
- ¿Sabías que hay pruebas que indican que toda la familia de banqueros Auditore realmente existió?
- Si un ladrón te roba no lo mates, corre tras él y si consigues atraparlo, además de recuperar tu dinero ¡también te quedarás con el suyo!
- En muchas ocasiones lo mejor es llamar la atención lo menos posible, así que si has de infiltrarte en un lugar muy vigilado, paga a un grupo de ladrones o de cortesanas para que distraigan a los guardias.
- Utiliza la vista de águila para ver los glifos ocultos y descifrarlos.
- Si te registras en la página Uplay (www.uplay.ubi.com/es-ES) tendrás acceso a varios extras gratuitos para el juego.



Nosotros ya nos hemos leído los libros de Assassin's Creed. ¿y tú a qué esperas?

También tendrás la posibilidad de usar el cañón: una pequeña escopeta que Ezio porta escondida en su muñeca, perfecta para eliminar objetivos distantes.

¡No pienses que todo se basa en asesinar!... habrá persecuciones y tendrás que realizar tareas como subir a todas las atalayas para ir completando los mapas de cada ciudad, buscar objetos coleccionables como plumas, estatuillas y glifos, así como arrancar carteles de "se busca" con tu imagen para evitar ser reconocido por las calles.

Siempre que lo necesites tendrás a tu alcance diversos comercios: en las herrerías podrás comprar nuevas armas y reparar tu armadura, en los puestos médicos encontrarás venenos y medicinas, los mercaderes de arte te proveerán de mapas del tesoro y de auténticos cuadros renacentistas para coleccionar, pero si lo que te apetece es un cambio de look, visita las sastrerías, en ellas podrás comprar nuevos trajes e incluso teñirlos de otro color (a gusto del consumidor, por supuesto)

Por si te has quedado con ganas de más, también tendrás opción de restaurar un pueblo entero (pagando los gastos de tu bolsillo). Esto tiene sus ventajas porque a medida que el pueblo prospere generará beneficios que irán a parar directamente a tus bolsillos. También podrás pasear con total seguridad por tu mansión así como admirar la galería de arte y la armería.

En definitiva, un juego imprescindible y apto para todo tipo de jugadores con una ambientación histórica muy cuidada y una trama excelente. - S.S / * 10

PLATAFORMA	PS3 / 360 / PC
AÑO	2008
DESARROLLO	Capcom
EDITOR	Capcom

¿Cuál es el primer juego que te viene a la mente al pronunciar las palabras Hack & Slash? Yo visualizo a Dante vestido de un elegante cuero rojo, disparando sin cesar con sus pistolas (Ebony & Ivory) y por supuesto, repartiendo leña con su espada a la vez que dedica una breve y fría sonrisa a sus enemigos.

Devil May Cry 4 llegó a mis manos en esa primera gran compra de juegos que hice tras adquirir mi PS3. Como seguidora de la saga, tenía todos los juegos de PS2 y no pude dejar escapar este título; fue de esas ocasiones en las que uno piensa «aisss... ¿me lo llevo?» y ¡se lo lleva!

Nada más arrancar el juego me quedé embobada mirando la pantalla de inicio... desde ese primer instante ya pude apreciar que la calidad gráfica iba a ser mucho mejor que los anteriores juegos. Estaba claro, el cambio de generación había sentado muy pero que muy bien a Dante y compañía.

Hablando de Dante... una cuestión que me pareció bastante curiosa fue su pérdida de protagonismo en esta entrega, aunque no me parece mal darle a los juegos una vuelta de tuerca en ocasiones para no ver una y otra vez lo mismo. En esta ocasión toma el relevo Nero, un nuevo personaje con un asombroso parecido a Dante (tanto en físico como en carácter). Ambos se convertirán en rivales (aunque... ¿por cuánto tiempo?)

Lo que no ha cambiado en esta entrega es el nivel de acción: los combates contra todo lo que se mueva siguen presentes, además te lo vas a pasar pipa manejando a Nero y soltando tortazos con su brazo demoníaco.





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Si quieres ver una escena oculta, defiende a Kyrie de los demonios que aparecen durante los créditos finales y evita que muera.
- Completa el juego en el modo de dificultad "cazademonios" y desbloquearás una versión aún más difícil llamada "Palacio Sangriento".
- Capcom ha lanzado un pack para PS3 y XBOX360 que incluye DMC, DMC2 y DMC3 -Special Edition-. Los títulos han sido remasterizados para la ocasión y además, el disco incluye muchos contenidos extra para los más fanáticos de la saga, logros y trofeos a tutiplén.

La mecánica de juego no varía demasiado: predominan los combates contra incansables hordas de demonios a las que tendrás que hacer frente a base de golpes. Aprende a realizar combos para ganar mayor número de orbes y poder comprar mejoras lo antes posible (además, esta vez están a un precio razonable)

Nero cuenta con un interesante arsenal: la potente pistola de gran calibre Blue Rose, la espada Red Queen y más adelante podrás conseguir otro arma que te será muy familiar si jugaste DMC3. Aunque Nero no podrá transformarse en demonio como Dante, posee un poder similar: un brazo demoníaco con el que puede realizar ataques devastadores.

¡No te preocupes, que también vas a manejar a Dante! Tendrás que llevar la mitad del juego completado para jugar algunos niveles con él, pero al menos no te quedarás con las ganas de verlo en HD; por supuesto contará con sus armas habituales (Ebony & Ivory y Rebellion), además de su tranformación demoníaca.

Cuando juegues con Dante podrás elegir entre distintos estilos de combate: en cada uno predominará un mayor dominio de cierto tipo de armas y habilidades. DMC4 tiene una buena trama (que no pienso desvelar) y seguro que te enganchará hasta el final, además te reencontrarás con personajes de los juegos anteriores como Trish (DMC) o Lady (DMC3).

Si lo tuyo es la acción pura y dura, te encantan los juegos que contengan combos y nunca has jugado a un DMC ¡no te lo pienses dos veces y corre a por él! - S.S / * 8




Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!


¡Calla ya abuelo!, que están la mujer y los críos acostados... tú ya tuviste tiempo para hablar de joven, ahora vengo yo a contar mis experiencias y cómo juego a los mismos juegos que tú, pero en sistemas actuales
EL ABUELO CEBOLLETA

ANOTHER WORLD

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

A la hora del recreo todos los niños guardábamos los libros de texto a toda prisa para reencontrarnos en la cafetería del colegio; esa era la zona oficial de trapicheo y evasión: cambiábamos cartas, cromos y tazos, jugábamos a las chapas, a las canicas... pero lo mejor de todo era intercambiar juegos en disquete.

Lo primero que hice al llegar a casa fue probar el juego que me habían pasado. Quedé alucinado con el video de introducción; en él se mostraba a un físico realizando experimentos con un acelerador de partículas, pero mientras la prueba se está llevando a cabo, un rayo irrumpe en el sistema y nuestro protagonista aparece de repente en otro mundo.

El juego es una maravilla técnica (parece mentira que una sola persona haya podido crear todo esto) pero hay un par de cosas que no me gustaron: el argumento (por ser totalmente inconcluso) y la endiablada dificultad (es desesperante). Tendrás que superar complejos puzzles, escapar de monstruos, evitar disparos enemigos... Para superar la aventura contarás con una pistola y la ayuda de un simpático alienígena, aunque esto supone una dosis extra de dificultad porque tendrás que compenetrarte muy bien con él para conseguir escapar del lugar.

EL TÍO JAIME DICE

He probado este juego en mi flamante smartphone de última generación, ya que existe una versión que funciona con estos aparatos. Los gráficos se han mejorado un poco, pero por lo demás no hay diferencia alguna en comparación con el juego del abuelo... incluso en mi versión existe la opción de jugar al título original sin remasterizar.

El abuelo tiene razón... Another World es muy difícil, pero de no ser así, se podría completar en menos de media hora; además, gracias a un sistema de claves, el juego permite retomar la partida donde la dejaste. El hecho de que el argumento sea inconcluso a mí me ha gustado, porque a fin de cuentas, te permite sacar tus propias conclusiones cuando completas el juego.

La estética me ha encantado, no conozco ningún otro juego con el que se pueda comparar. Por otro lado, tenemos una historia contada de forma muy inteligente en la que priman valores como la amistad y la cooperación. Eso sí, esta vez me quedo con la versión clásica del abuelo: hay que reconocer que Another World no es un juego pensado para las pantallas táctiles... (aunque esta versión para iOS y Android permite usar un joystick por bluetooth)





MANIAC MANSION

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Es curioso, pero la primera vez que jugué a Maniac Mansion fue en las clases de informática del colegio. Estaba realizando un examen de Basic y terminé antes de tiempo, así que pedí permiso al profesor para salir al patio (un saludo Juan Carlos Marshall). Me cambió de ordenador y dijo: «ya queda poco para el recreo, prueba este juego hasta que suene la campana, a ver si te gusta». El juego en cuestión era Maniac Mansion, y no me gustó, ¡me encantó!... tanto, que sin permiso ¡saqué uno de los disquetes de la mochila y no dudé en copiármelo!

El Dr. Fred ha raptado a Sandy (la novia de Dave) y combinando las habilidades de tres personajes (a elegir), tendrás que rescatarla. Incluso en ciertas ocasiones usarás a dos personajes para salir de un apuro (como abrir ciertas puertas a distancia o salir de la prisión). Maniac Mansion es una de mis aventuras gráficas favoritas, y si bien es cierto que de pequeño completé el juego sin sonido (por problemas con la SoundBlaster), hace poco tuve ocasión de comprar la versión para NES ¡totalmente nueva y precintada! Aunque cambian algunas cosas (sobre todo a nivel gráfico), me encantó rejugar el título, ¡y esta vez con sonido!

EL TÍO JAIME DICE

He desempolvado la Nintendo DS para utilizar el emulador ScummVM y probar la recomendación del abuelo. En un primer momento me dio la impresión de que los personajes eran un poco cabezones hasta descubrir que no era una impresión... ¡es que en realidad son unos cabezones!

Lo siguiente que pensé fue: «¿cómo demonios se juega a esto», «¿cómo desenfundo el arma?», y claro... ¡es que no es un FPS!, sino algo a lo que mi abuelo llama "aventura gráfica". Pues no está mal este invento de las aventuras gráficas ¿eh?, no lo conocía... debe ser un nuevo género, ¡mi abuelo es todo un moderno!

El juego es muy divertido, salpicado constantemente de un humor sano pero efectivo, y ¿qué queréis que os diga?... la pantalla táctil de la Nintendo DS es perfecta para llevártelo a cualquier parte y el lápiz táctil funciona de maravilla con el sistema de menús que permite manejar a los personajes.

Además, hay un par de remakes para PC en curso: Meteor Mess 3D y Night Of The Meteor. Me gusta más el segundo por ser fiel a la estética del original. Ahora queda saber algo: ¿cuándo podremos jugarlos?





NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Colaboran:

La Pixelera Pixel-Art Shop · El Mundo del Spectrum .com · emere ¡Tu tienda de Videojuegos y mucho más! www.emere.es · Retroinvaders · FASE BONUS

¡Cuéntanos tus recuerdos, anécdotas y experiencias!

Escríbenos un e-mail a yoteniaunjuego@gmail.com

No olvides incluir tu nombre / apellidos y población

